

ГЛАВА 84. ПЕРЕСТРОЙКА ПОСЛЕ БИТВЫ (2).

Вот теперь подземелье сможет снова работать.

И пусть у меня еще осталась половина "бюджета", но я пока приторможу. При строительстве подземелья можно "профукать" любой бюджет очень быстро (заказ через меню можно сделать за секунды!). Именно поэтому необходимо тщательное предварительное планирование. Разумеется, если не хочешь стать "лузером", как №364, змеюга из подземелья "Змеиный клубок".

Но...

Мне все-таки придется потратиться... Отчасти "в пустую" Не совсем так, разумеется, это скорее необходимые траты.

Дело в моих первых этажах, которые я называю "древесный лабиринт". Они больше не удовлетворяют, так сказать, "уровню" моего нынешнего подземелья.

Если конкретней, то 1 и 2 этажи у меня - просто оплетенные проходы, которые нужно вручную "перестраивать", чтобы они работали как "меняющийся лабиринт". Травы там сейчас тоже нужно выращивать вручную. Хотя точки возрождения для лоз-душителей стоят нормальные. Это никуда не годится.

Ситуация напоминает ту, что была с маскировкой тайной части. Там я тоже сначала сделал все примитивно. Так, как мог сделать в тех условиях, что были при постройке первых этажей. Я тогда на всем экономил... Ладно, я и сейчас экономлю. А после переделываю и чувствую, что в будущем буду еще много что усовершенствовать. Возможно, даже не один раз.

Но приступим к делу. Нужно "автоматизировать" работу этих этажей. Сделать так, чтобы их работоспособность поддерживалась системой подземелья, а не вручную. Саму "автоматизацию" нужно проводить так, чтобы "внешне" все оставалось в точно так же, как было раньше. В каком-то смысле, я ликвидирую свою же "экономия".

Перво-наперво превращение всех оплетающих лоз в часть подземелья... Хммм... Даже с учетом нового 3-го этажа, стоит все будет меньше 1М. Довольно дешево, нужно заметить (благодаря системе проектов в меню, позволяющая сначала все посчитать, а потом уже заказывать одним махом).

Дальше идут своего рода "месторождения" магических трав. Небольшой участок... Вырастает за день примерно на большой букет при сборе. Стоит такой 30к. И это с учетом того, что органически-растительные стоят в 3 раза дешевле, чем неорганические.

На каждый этаж поставлю таких штук по 30... Нет. Плохая идея... Слишком мало точек. Хмммм... А что, если разбить их на маленькие части... Успех! Получились пучки в 10 раз меньше по 3к каждый. Теперь я могу распределить их по всем этажам. 300 точек хватит, чтобы заполнить этаж просто "под завязку". Даже лоз-душителю там всего по 100 на этаж... Хммм... А это нормально будет все так оставлять?

Ну и ладно. Пусть будет так. Не хочу больше ничего переделывать.

Пусть общее количество трав увеличилось, но это неважно. Будет стимул к организации производства зелий в Фивре (строящемся рядом городе). Если что, просто увеличу количество лоз-душителю. 100 штук стоят 40к (это вместе с точками возрождения).

Копейки по моим нынешним меркам.

Только одна "открывающаяся стена" будет стоить 8к (5к стоит каменная, а 8к - из лоз) и это по минимуму, если сбросить "скорость открытия и закрытия" почти в 0. При этом данная "стена" движется невероятно медленно. Весь процесс занимает у нее целых 3 часа. Мои стены-големы на ее фоне - просто образец скорости.

Нууу... Это не особо важно - я просто буду менять лабиринт ночью, когда там никого нет. Самое главное требование выполняется. "Стены" работают и при условии нахождения вторженцев на этаже.

Главное - решить, сколько "стен" на этаж мне заказывать. Всего нужно перекрыть 855 коридоров на одном этаже, это будет 6,9М.

Хммм...

По расходам выходит примерно столько же, как делать просто большой лабиринт. Коридоры на этаже тех же копеек стоят 5,6М! Конечно, тут стоит учитывать, что там этаж размерами 2 на 2 километра, а первые этажи 300 на 600 метров. Раз в 20 меньше (мне лень считать точнее).

Решено: поставлю "стены" везде. Сделаю все сразу, не откладывая в долгий ящик. Так будет лучше даже с чисто эстетической точки зрения. Пусть хотя бы несколько этажей с "меняющимся лабиринтом" будет полностью функциональны. Может быть, это и расточительно, но ничего страшного, не настолько это большая сумма. В любом случае, сделать такие стены при помощи "големостроения" мне вряд ли удастся. По крайней мере, в ближайшем будущем.

Последнее просто на всякий случай, чтобы у посторонних не появилась дурная мысль проверить мои стены-големов на прочность. Пусть Михару все знает. Пусть Ливи (ее "бабуля") тоже, скорее всего, знает. Возможно, кто-то еще в верхушке Ордена... Но до широких масс и,

что самое главное, моих потенциальных противников или даже врагов это не дойдет.

Между прочим, я неправильно в свое время оценил необходимое число стен для этажей копей и других (у меня все лабиринты по одной схеме сделаны). Я считал, что стен понадобится столько же, сколько и перекрестков (10000), но их на самом деле нужно чуть менее, чем в 2 раза больше!

...

Все вышеперечисленное я сделал в срочном порядке. Это для того, чтобы мое подземелье начало снова работать.

Между прочим, на это все как раз ушла половина моего текущего бюджета. Забавно получилось. Я не специально так рассчитывал, как-то само-сабой вышло. Хммм... Помнится, в прошлый раз сумму от Сияющего склепа я делил на 4 части... В этот раз тоже получилось что-то похожее. Хотя... Тогда я траты на свиток "Големостроение" не включал в дележку. Да и траты на алтарь тоже...

Ну и ладно.

Еще один момент. У меня больше никогда не будет проблем с освещением! Все дело в том, что я уже научился создавать големов с постоянно работающим заклинанием "свет". Теперь я могу создать собственные светильники как в "древесном лабиринте". Просто "наклепать" их в огромных количествах!

Это позволит мне "стандартизировать" все освещение в подземелье, да еще и практически бесплатно! Нужно будет только деть куда-нибудь факелы с 26-го этажа, когда я до него дойду.

А факелы... Найду им потом какое-нибудь применение...

Теперь потихоньку займусь дальнейшими улучшениями. В более спокойном темпе, так сказать.

...

Начну с 10-го этажа.

Нет, сам 10-й этаж я пока оставил на будущее. Вот баллисты с этого этажа можно (и нужно) использовать в "прикольной зоне" с 11 по 25 этажи, точнее, в ее части с 16 по 20, посвященной элементу "земли".

Там у меня уже есть 20-й этаж с люками-мясорубками. Остальные я сделаю примерно в том же стиле - меняющиеся лабиринты с простыми, но убойными ловушками.

Эта зона должна соответствовать примерно 5-му рангу (это охотники на огров). Хммм...

Несколько баллист сразу кажутся в таком раскладе перебором... Одна - еще куда ни шло. Пусть снаряды у них и весьма мощные, но их не невозможно отразить магией. Или просто высунуться из-за угла и быстро спрятаться, спровоцировав выстрел таким образом. Учитывая, что монстрами в этой зоне будут, скорее всего, обычные каменные големы, при должной ловкости это вполне осуществимо. Обычные големы достаточно медлительны и прямолинейны, как машины. Время же перезарядки в пол минуты позволит легко добраться до баллисты и голема.

С люками-мясорубками похожая история...

С сокровищами на этих этажах проблем тоже возникнуть не должно: "магические шкатулки" с магическими камнями или кристаллами внутри хорошо подойдут. Точно также, как и обычные големы хорошо подойдут на роль монстров. Основную роль здесь все равно будут играть ловушки.

В этом плане 16-20 этажи намного проще и ближе к другим моим этажам. Например, 21-25 этажи, должны являться "ледяной зоной", своеобразным продолжением моего 21-го этажа. С "огненной зоной" 11-15 этажей все еще сложнее. Несмотря на название, я пока плохо представляю, что буду туда размещать. Возможно, построю продолжение "огненного леса" с 11 этажа...

Ну и ладно.

Вот насчет 11 этажа, кстати. "Оплетенную зону" на нем больше нет. Она сгорела почти полностью во время битвы подземелий, а ее остатки я поглотил и восстанавливать не собираюсь. Она, в любом случае, нужна была только ради трюка с поджогом подземелья.

...

Начать стоит с того, какой этаж мне выбрать - 16, 17, 18 или 19?

Я изначально я рассчитываю, что чем ниже будет этаж, тем он будет сложнее. С одной стороны, баллисты смертоносны. С другой - они вещь явная и понятная, намного проще, чем те же люки-мясорубки. Так же стоит учитывать, что из баллист я сделаю отдельные коридоры-засады с наградой в конце. Иными словами, этаж будет легко проходим без встречи с ними.

Именно по этой причине я выбрал 16-й этаж.

У меня 60 баллист. Из них можно сделать 60 засад, если распределить их по одной. Я расположу их вдоль периметра этажа. Ладно, по 3-м сторонам, исключая ту, что со стороны обрыва. Не хочется делать какие-либо сложные элементы там. Не нужно забывать, что заполненная водой расселина достигает 25-го этажа в глубину.

Каждая засада состоит из коридора, в конце которого баллиста и поворот в следующий коридор с "волшебными шкатулками". Там же я расположу и по "точке возрождения" для големов, чтобы голем, управляющий баллистой постоянно обновлялся. У меня 3 стороны по 2 километра и 60 баллист, следовательно, на каждый коридор у меня по 100 метров. Как раз расстояние "прицельной стрельбы". Да, фактически, простреливаемая длинна около 90, поскольку нужно вычесть вход, размеры самой баллисты и стену между коридорами. Плюс, еще на углах случился "затык", но я просто немножко повернул тамошние коридоры.

Готово!

Стоит еще обратить внимание на сами "волшебные шкатулки". Стоит одна такая стандартно

Зк. Если ее открыть, то в ней возникает свет и появляются магические камни или кристаллы в зависимости от времени, прошедшего в закрытом состоянии, и накопленного за это время заряда маны. Через минуту после открытия шкатулка самостоятельно закроется и продолжит работу. Вот ее содержимое можно настраивать, точнее, размеры образующихся камней и кристаллов. Разумеется, если "заряда" не хватает, то образуется камень меньшего размера.

Я остановился на россыпи небольших камней.

...

Пока я так размышлял и строил планы, а подземелье снова заработало, возникли новые проблемы. Началось все снова с визита. Но на этот раз необычного.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/3419774>